NIGHT RAIDER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder. Plug joystick into port 2.

SPECTRUM 48/128K, +2, +3 Cassette
Type **LOAD""** and press **RETURN** then press **PLAY** on your cassette unit. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

AMSTRAD CPC Cassette
Press **CONTROL** and the small **ENTER** key simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

ATARI ST
Insert disk into the drive, then turn on the computer. The program will load and run automatically. Plug your mouse into port 0.

CBM AMIGA
Insert disk into the disk drive, label side up, turn on the computer and click the pointer on the 'NIGHT RAIDER' icon. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

IBM PC AND COMPATIBLES
Insert your DOS disk into the disk drive (drive A on a two drive system), then turn on your computer. When DOS has loaded, insert your NIGHT RAIDER disk into the disk drive, label side up, type **RAIDER** and press **ENTER** to load NIGHT RAIDER. Also by running **'INSTALL.BAT'** NIGHT RAIDER can be installed on a Hard Disk.

SIGHTING OF THE BISMARCK

The *Bismarck* set to sea on May 18th, 1941 alongside the cruiser *Prinz Eugen* escorted by five fuel tankers and two supply ships. It was intended that the *Bismarck* act as a decoy; drawing battleship escorts away from important convoys allowing the *Prinz Eugen* to go in for the kill.

On the night of May 20th, 1941 a group of Norwegian secret agents in a coastal network spanning the area from Oslo to Stavanger, led by Viggo Axelssen were to achieve the biggest coup of the entire war, the *Bismarck*.

British forces were alerted by Axelssen who, as part of 'Operation Cheese', transmitted a coded message via a chain of contacts, eventually reaching London.

Just after midnight on the night of May 20th, Commander Norman Denning of Royal Navy Intelligence was awoken by a cable from Captain Harry Denham the British Naval Attaché in Stockholm. The Swedish cruiser *Gotland* had spotted the German fleet's course. This message, along with one received via the Norwegian agents, prompted immediate action, RAF Coastal Command were alerted to scour the Norwegian coast until the ships were spotted and positively identified. A Spitfire of the Photographic Reconnaissance Unit had pinpointed the *Bismarck* along with the *Prinz Eugen* in Korsfjord the entrance to Bergen harbour.

By 9 p.m. of May 21st, Admiral Tovey, the Navy's Commander-in-Chief, made the decision that the battle cruiser *Hood* was to take the battle ship *Prince of Wales* plus six destroyers and head for Iceland to be re-fuelled and then to guard the south-west of the island.

The group, now twenty strong, of British ships in search of the *Bismarck*, first caught sight of its quarry at 5.35 a.m. on May 24th.

THE SINKING OF THE BISMARCK

At a range of 25,000 yards, *Hood* opened fire, unfortunately all of the *Hood's* shells, each weighing a ton, missed the target. The Germans retaliated with a battery of shots which were all dead on target. The *Hood* was subsequently sunk taking with her all but three of her 1400 crew and officers.

At around 10 p.m. nine Swordfish bi-planes of the 825 Squadron took off from the aircraft carrier *Victorious* each armed with an eighteen inch torpedo. Diving through the heavy flak they saw one torpedo strike the target, jamming her port rudder. The damage although minimal, disproved the Germans' claim that the *Bismarck* was invincible. The *Bismarck* now became a sitting target for the British, moving at only some eight knots in sluggish circles.

At the time of the *Bismarck's* attack she was on her way to the port of St. Nazaire in Brittany to receive repairs.

Around 9 p.m. on the night of May 26th, fifteen Swordfish were launched from the deck of the *Ark Royal* despite a heavy swell causing her deck to move up and down by almost 60 feet.

The flag officer of the *Bismarck*, Admiral Lütjens sent a signal to Berlin *"Ship unmanoeuvrable. We fight to the last shell. Long live the Führer."*

On the night of May 25th, a new American prototype torpedo plane secretly rushes to the deck of the *Ark Royal*. This plane was the *Grumman Avenger* – soon to be the best known torpedo bomber of World War II.

By 9.30 a.m. on the morning of May 26th the Avenger had destroyed the two main forward turrets and the two aft turrets of the *Bismarck*; who became a sitting target and eventually sank, stern first, around 10.20 a.m.

FLIGHT TRAINING

Before you venture out into the war zone, it's a good idea to practice flying the Avenger – even if you already have plenty of flying experience.

At the time of this historic event, the Avenger was only a prototype – so even the most experienced pilots needed to quickly familiarise themselves with its various controls.

THE CONTROLS
TO ASCEND – Pull **BACK** on the joystick.
TO DESCEND – Push **FORWARD** on the joystick.
TO BANK TO THE RIGHT – Push the joystick **RIGHT**.
TO BANK TO THE LEFT – Push the joystick **LEFT**.
TO BRAKE – Press the **K** key (On CBM 64/Amiga/IBM use **F1** instead).

To control a switch (from ON to OFF, UP to DOWN, '1' to '3' etc)
Using the joystick, move the cursor across the control panel until it is pointing to the desired selection. Then press the **FIRE** button.

TO VIEW THE PILOT SCREEN – Press **1**.
TO VIEW THE ENGINEER SCREEN – Press **2**.
TO VIEW THE NAVIGATOR SCREEN (Map) – Press **3**.
TO VIEW THE TAIL GUNNER SCREEN – Press **4**.

To switch between GUN CURSOR and CONTROL YOKE (on the Pilot Screen) – Press the **SPACE BAR** (or the **RIGHT HAND MOUSE BUTTON** on certain computers). Use **F** on IBM PC, compatibles and Amiga.

TO FIRE THE MACHINE GUN – Press **FIRE** on the joystick. (or the **LEFT HAND MOUSE BUTTON** on certain computers).

TO DROP A TORPEDO – (varies according to the computer being used):

ATARI ST – Press **L** twice (once to ready it, then again to launch it).

SPECTRUM & AMSTRAD – As Atari ST.

IBM PC – Press **F2** twice (once to ready it, then again to launch it).

AMIGA – As IBM PC.

CBM 64 – Press **F3** twice.

TO SEE STATUS SCREEN – Press **S** key (press **F10** on IBM & Amiga).

TO PAUSE – Press **P** key (press **F7** on CBM 64).

On the CBM 64 use **F5** to switch sound ON/OFF.

TO QUIT – (this varies according to the computer being used):

ATARI ST – Press **ESC** twice.

SPECTRUM & AMSTRAD – Press **Q**.

IBM PC – Press **ESC**.

AMIGA – Press **ESC**.

CBM 64 – Press **RUN/STOP** and **RESTORE** together.

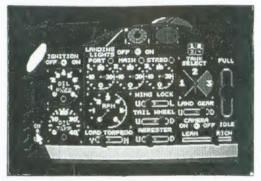
NOTE FOR SPECTRUM AND AMSTRAD CPC USERS
The following keys may be used instead of using a joystick:–
TO ASCEND – Use the **N** key.
TO DESCEND – Use the **J** key.
TO BANK TO THE RIGHT – Use the **X** key.
TO BANK TO THE LEFT – Use the **Z** key.
TO FIRE THE MACHINE GUN – Use the **I** key.
All the other keys are as previously mentioned.

NOTE FOR IBM PC AND COMPATIBLE USERS
The CURSOR (arrow) keys are used for the following:–
ON THE PILOT SCREEN – to move the yoke or the gun sight.
ON TAIL GUNNER SCREEN – to move the gun sight.
ON ENGINEER SCREEN – to move cursor between switches.
ON NAVIGATOR SCREEN – to move cursor.

The **SPACE BAR** is used on the Navigator screen to place the destination marker and on the Pilot screen to fire bullets.

On the Engineer screen use **SHIFT** and the **CURSOR** keys together to move a switch or lever.

Control Panel/Engineer View



TAKING OFF

To ensure a successful take off, follow these steps:–

1. Turn on the engineer's light, clicking on LIGHTS ON (or the light switch).
2. Select a fuel tank by clicking on fuel segment 1, 2 or 3.
3. Adjust the fuel mixture (rich for take off, lean for flying).
4. Push the THROTTLE KNOB to the full position.
5. Set the ARRESTER to UP position.
6. Ensure the WING LOCK is locked.
7. Start the engine by clicking on ON.
8. Return to the PILOT'S SCREEN by pressing **1**.
9. Release the brake by pressing the **K** key.
10. As you near the end of the deck, gently bring the nose of the Avenger up by pulling **BACK** on the joystick.
11. Once you have cleared the *Ark Royal's* deck and are airborne, return to the ENGINEER'S SCREEN (press **2**) to set the fuel mixture and throttle to medium values. The Avenger will stop shaking and you'll conserve fuel. Do this quickly or your aircraft may explode.

LANDING

Once you are heading towards the *Ark Royal*, adhere to the following checklist:

1. Enter the ENGINEER'S SCREEN by pressing **2** .
2. Turn on your LANDING LIGHTS.
3. Reduce your airspeed to under 175 mph.
4. Make sure your ALTIMETER reads between 50 and 100 feet.
5. Keep your descent at a rate no greater than four feet per second.
6. Ensure the nose of the aircraft is level or slightly up.
7. Place the LANDING GEAR and the ARRESTER in the DOWN position.

THE REAL THING

Now that you have had some practice flying the Avenger, the Air Force is ready to send you into *real* combat.

To ensure everyone gets a fair deal, the captain will make you pick straws to determine your mission. The short straw will be the most difficult mission.

If you're not entirely happy with your selected mission, the straws can be re-shuffled and you can try again. However, don't do this too many times – or the captain may think you're not a dedicated pilot.

Once a mission has been accepted, prepare yourself for a *real life* attack on the German naval forces.

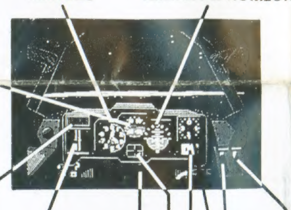
FOUR VIEWS FROM THE AVENGER

There are four possible viewpoints on your Avenger bomber. To move from screen to screen press the appropriate key on your keyboard. Each screen will be described in detail in the following sections.

1. Pilot's View

This is the cockpit. It is from this screen that you actually fly the aircraft. Here you make sure you don't go too high or too low, too fast or too slow.

You can also launch the torpedoes from the Pilot's screen – though much of your combat is handled from the Tail Gunner position.



The following is a description of each of the Cockpit Controls – along with information on how to use these controls in flight and in combat.

AIR SPEED – The numbers on the dial are indicated in 100's.
TO INCREASE THE AIRSPEED – push forward on the throttle.
TO DECREASE THE AIRSPEED – pull back on the throttle.

ALTITUDE – This gauge indicates the height of the Avenger above sea level.
The largest needle indicates altitude in 10's.
The medium needle indicates altitude in 100's.
The small needle indicates altitude in 1000's.

ARTIFICIAL HORIZON – This shows you where the horizon is in relation to the water out of the pilot's window. This is especially valuable when flying at night, in clouds, or in other low visibility situations.

VERTICAL SPEED – The numbers indicate up or down speed in 10's.

INVERTED T-BAR – This indicates the position of the ailerons and rudder.

COMPASS – To ensure that you are heading in the correct direction. Lining up to the red marker follows the flight plan.

BRAKE – This will stop you on the runway. To stop, bring the brake forward by pressing the **K** key on your keyboard.

THROTTLE – This increases your power. To do so raise the throttle lever.

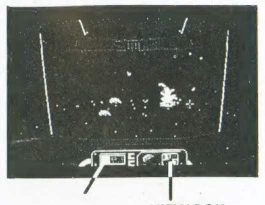
YOKE – Use this to steer the aircraft.
TO ASCEND – pull **BACK** on the joystick.
TO DESCEND – push **FORWARD** on the joystick.
TO BANK – move the joystick either **LEFT** or **RIGHT**.

TORPEDO – When this lever is forward a torpedo is ready for launch. To ready the torpedo press the **L** key. To launch the torpedo press **L** again.

ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING – When the revolving indicator reaches zero you have exhausted your fire power.

VIEW BOX – This flashes to indicate when you are needed at another position (i.e. if an attack is taking place on another of the four available screens).

2. Tail Gunner View



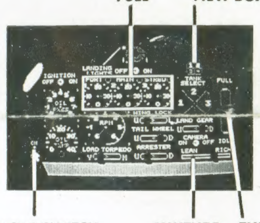
ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING – When the indicator reaches zero, you will have run out of fire power.

CONTROLLING THE GUNSIGHT – Use the joystick/mouse to move the gunsight over oncoming targets.

VIEW BOX – This flashes to indicate when you are needed at another position (i.e. if an attack is taking place on another of the four available screens).

3. Engineer's View

From this screen you'll prepare your Avenger for take off and landings. It is also the screen on which you will check to make sure everything is in order. If it's not it may be a good idea to return to the *Ark Royal* to repair the problem before matters get worse.



The following describes each of the controls in the Engineer's View – along with information on how to use these controls for take offs, landings, and other flight operations.

LIGHT SWITCH – Always keep the lights OFF when not using the Engineer's screen as the lights can make it far easier for the enemy to spot you. To switch the lights, simply click on the ON or OFF.

IGNITION – In order to start the engine of the Avenger this must be turned on, after all the controls have been set. Never turn this OFF during flight.

THROTTLE – Increases or decreases the flow of fuel, controlling the speed of the engine. During normal flying it should be approximately ¾ open.

MIXTURE – This lever adjusts the ratio of fuel and air flowing through the engine. Use a richer mixture for take offs and fast get aways. Use a leaner mixture for normal flight.

LANDING LIGHTS – This switch controls the lights on the runway of the *Ark Royal's* deck. Without them on you cannot land. Once they are on, the view of the landing strip will orient itself for a successful landing.

FUEL – The three marked quadrants represent your three fuel tanks. One tank must be selected before the engine can be started. When one tank is empty, you must switch to another tank. The main fuel tank is number 2, this tank holds three times as much fuel as the wing tanks (number 1 and 3).

You will know when a tank is almost empty when the engine starts to stall. If you switch immediately to another tank containing fuel the engine will automatically restart.

CAMERA – Switching this to on before take off, will enable you to see a playback of your attack on the *Bismarck*.

TORPEDO – If you are planning an attack on the *Bismarck*, you should ensure a torpedo is being carried by your Avenger. To load the torpedo, flick the LOAD TORPEDO switch to 'YES' prior to take off.

TAIL WHEEL AND LANDING GEAR – Ensure both of these are in the DOWN position before you attempt to land. During normal flying they should both be in the UP position.

ARRESTER – This hook which dangles from the rear of the Avenger is used to catch onto the landing cables on the deck of the *Ark Royal*. Without it you would probably not be able to stop the aircraft before reaching the end of the runway. Ensure it is in the DOWN position before attempting a landing.

WING LOCK – The wings must always be locked before attempting a take off.

RPM – or Revolutions Per Minute. This measures the speed of your engine. To adjust the engine speed move the throttle UP or DOWN. Avoid over-revving the engine, the red line is at 5000 RPM.

OIL PRESSURE/OIL TEMPERATURE – Check these gauges frequently to ensure your engine is running smoothly. Try not to let the oil temperature rise above 00 and not to let the pressure drop below 00. Both of these circumstances could cause engine failure. Once the engine does fail it cannot be re-started and you'll have to attempt to ditch the aircraft before it crashes.

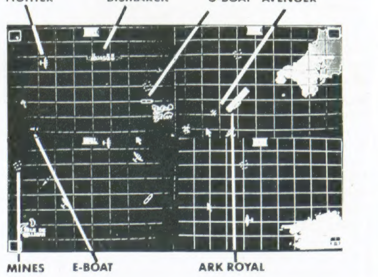
NOTE: There is no camera on the Spectrum and Amstrad CPC versions.

4. Navigator's View

From this view you'll create 'flight plans' and monitor reports regarding the location of your enemy. On some versions of NIGHT RAIDER the map is made up of four quadrants, to move between the quadrants, simply move the cursor with your joystick/mouse.

TO SET A FLIGHT PLAN

1. When on the Navigator's screen, move the joystick to select the desired quadrant.
2. With the joystick/mouse, move the cursor to the desired location and press the **FIRE BUTTON**. (This will cause the destination cursor to drop onto the map.)
3. On the Pilot's screen, line up with the marker which now appears on the compass showing the direction of your course.



AVENGER – This is the location of the *Grumman Avenger* you are flying.

ARK ROYAL – Your home base, the *HMS Ark Royal* aircraft carrier.

ENEMY FIGHTERS – These are advance radar sitings of enemy *Dornier* aircraft.

Each plane on the map represents 1-10 of these aircraft, flying in formation.

E-BOATS – These are the German's answer to the U.S. PT class boats. Each one carries anti-aircraft guns.
Each one of these boats on the map represents 1 – 5 boats sailing together.

U-BOATS – These are German submarines armed with both anti-aircraft guns and torpedoes. However, they are especially deadly as they can only be spotted when they surface.
Each one of these represents 1 – 5 U-Boat submarines sailing together.

BISMARCK – This is your ultimate target!!

COMBAT TACTICS

- When releasing torpedoes, fly very low. This lets the torpedoes skim the water, increasing your chances for a perfect 'hit'.
- Fly at less than 2000 feet as often as possible so you can avoid being picked up on enemy radar. This is also a valuable tactic for dive bombing enemy targets and for landing on the *Ark Royal*.
- If a spotlight is tracking you, lose it by quickly changing direction to get out of range of the light.
- Remember to keep your lights off on the Engineer's screen – except when they are definitely needed. Flak increases when the enemy can see you.
- It is a good idea to eliminate as many U-boats and E-boats as you can before attempting to torpedo the *Bismarck*. Otherwise the *Ark Royal* will still be in danger even if the *Bismarck* has been sunk.
- Protect the *Ark Royal* at all costs. Avoid confrontations unless the *Ark Royal* is in danger because flak from enemy fire can easily destroy your Avenger.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD./ACME ANIMATION.
All rights reserved. Licensed to KIXX/KLASSIX.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, renting & selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

NIGHT RAIDER™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC Cassette
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps puis appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

ATARI ST
Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se deroulera automatiquement.

COMMODORE AMIGA
Insérez la disquette NIGHT RAIDER dans l'unité de disques, le côté portant l'étiquette faisant face vers le haut, allumez l'ordinateur et sélectionnez l'icône 'NIGHT RAIDER' avec la souris. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES
Insérez votre disquette DOS dans l'unité de disques (unité A sur un système à deux unités), puis allumez votre ordinateur. Quand DOS s'est chargé, insérez votre disquette NIGHT RAIDER dans l'unité de disques, le côté portant l'étiquette faisant face vers le haut, tapez **RAIDER** et appuyez sur **ENTER** pour charger NIGHT RAIDER. NIGHT RAIDER peut aussi être implanté sur une disquette rigide en tapant **INSTALL.BAT**.

REPERAGE DU BISMARCK

Le *Bismarck* prit la mer le 18 Mai 1941, en même temps que le *Prinz Eugen*, escorté par cinq pétroliers et deux navires ravitailleurs. Il était prévu que le *Bismarck* servirait d'appât ; le but était d'éloigner les escortes du cuirassé des convois importants pour permettre au *Prinz Eugen* de donner le coup de grâce.

Le soir du 20 Mai 1941 un groupe d'agents secrets norvégiens appartenant à un réseau côtier opérant dans la région d'Oslo à Stavanger, avec à leur tête Viggo Axelssen, devait accomplir le coup le plus fantastique de toute la guerre, le *Bismarck*.

Les forces britanniques furent alertées par Axelssen qui, dans le cadre de l'opération 'Cheese', diffusa un message codé via une chaine de contacts qui éventuellement atteignit Londres.

Peu après minuit, le soir du 20 Mai, le Commandant Norman Denning des Services de Renseignements de la Royal Navy fut réveillé par un cable du Capitaine Harry Denham, l'attaché naval britannique à Stockholm. Le croiseur suédois *Gotland* avait repéré la route de la flotte allemande. Ce message, ainsi que celui reçu à travers les agents norvégiens déclenchèrent une action immédiate, le commandement côtier de la RAF fut mis en état d'alerte et instruit de longer la côte norvégienne jusqu'à ce que les navires soient repérés et identifiés formellement. Un Spitfire de l'Unité de Reconnaissance Photographique avait localisé avec précision le *Bismarck* et le *Prinz Eugen* à Korsfjord, l'entrée du port de Bergen.

A 9 heures du soir le 21 Mai, l'Amiral Tovey, le Commandant en Chef de la Marine, prit la décision d'envoyer en Islande le croiseur *Hood* ainsi que le cuirasse *Prince of Wales* et six destroyers pour être ravitaillés en carburant et surveiller le sud-ouest de l'île.

Le groupe, maintenant au nombre de vingt, de navires britanniques à la recherche du *Bismarck*, aperçut sa proie pour la première fois le 24 Mai à 5h35 du matin.

LE NAUFRAGE DU BISMARCK

A une portée de 22,500m, le *Hood* ouvrit le feu, malheureusement tous ses obus, pesant une tonne chacun, ratèrent leur cible. Les Allemands ripostèrent avec une pluie de coups tous en plein dans le mille. Le *Hood* coula ne réussissant à sauver que trois membres d'un équipage de 1400 hommes.

Vers 10 heures du soir, 9 biplanes Swordfish de l'Escadron 825 décollèrent du porte-avions *Victorious* armés chacun d'une torpille de 45 cms. Plongeant à travers le tir aérien nourri, ils virent une des torpilles atteindre son but, bloquant le gouvernail du *Bismarck*. Les dommages, bien que peu importants, réfutèrent la prétention des Allemands que le *Bismarck* était invincible. Le *Bismarck* devint alors une cible facile pour les Britanniques, n'avançant qu'à huit noeuds en cercles lents.

Au moment de l'attaque, le *Bismarck* était en route pour le port de St Nazaire en Bretagne pour subir des réparations.

Vers 9 heures, le soir du 26 Mai, quinze Swordfish se lancèrent du pont de l'*Ark Royal* malgré une forte houle forçant le pont à se soulever à une hauteur de près de 18 m.

L'officier supérieur du *Bismarck*, l'Amiral Lutjens, envoya un signal à Berlin : *"Navire impossible à manoeuvrer. Nous nous battons jusqu'au dernier obus. Vive le Führer."*

Le soir du 25 Mai, le prototype américain d'un nouveau torpilleur est dépêché sur le pont de l'*Ark Royal*. Cet avion était le *'Grumman Avenger'* – qui devait bientôt devenir le bombardier le plus célèbre de la seconde Guerre Mondiale.

A 9h30 le matin du 26 Mai, l'Avenger avait détruit les deux principales tourelles avant et les deux tourelles arrière du *Bismarck*, qui devint ainsi une cible facile et finalement sombra, la poupe en avant, vers 10h20 du matin.

ENTRAINEMENT DE VOL

Avant de vous aventurer dans la zone de guerre, ce serait une bonne idée de vous entrainer à piloter l'Avenger – même si vous avez déjà beaucoup d'expérience de vol.

Lors de cet évènement historique, l'Avenger n'était qu'un prototype – donc même les pilotes les plus expérimentés avaient besoin de se familiariser rapidement avec ses diverses commandes.

LES COMMANDES
POUR MONTER – **TIREZ** sur le manche à balai.
POUR DESCENDRE – **POUSSEZ** sur le manche à balai.
POUR VIRER SUR L'AILE A DROITE – Poussez le manche à balai à **DROITE**.
POUR VIRER SUR L'AILE A GAUCHE – Poussez le manche à balai à **GAUCHE**.
POUR FREINER – Appuyez sur la touche **K**. (Pour les AMIGA et IBM utilisez **F**).

Pour contrôlez un interrupteur (de ON [Allume] à OFF [Eteint], de UP [Haut] en DOWN [Bas], de 1 à 3 etc.)
Utilisez le manche à balai et traversez le tableau de commande avec le curseur jusqu'à ce qu'il indique la sélection désirée. Puis appuyez sur le **BOUTON FEU** (Fire Button).

POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DU PILOTE – Appuyez sur **1**.
POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DE L'INGENIEUR – Appuyez sur **2**.
POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DU NAVIGATEUR (Carte) – Appuyez sur **3**.
POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DE L'ARTILLEUR ARRIERE – Appuyez sur **4**.

Pour permuter entre CURSEUR D'ARTILLERIE (Gun Cursor) et MANCHE A COMMANDES (Control Yoke) (sur l'Ecran du Pilote) – Appuyez sur **BARRE D'ESPACEMENT** (Space Bar) (ou le **BOUTON DE DROITE SUR LA SOURIS** pour certains ordinateurs). Utilisez **F** pour IBM PC, compatibles et Amiga.

POUR TIRER A LA MITRAILLETTE – Appuyez sur le **BOUTON DU MANCHE A BALAI** (ou le **BOUTON DE GAUCHE SUR LA SOURIS** pour certains ordinateurs).

POUR LACHER UNE TORPILLE – Varie selon l'ordinateur:

ATARI ST – Appuyez sur **L** deux fois (une fois pour apprêter la torpille, une deuxième fois pour la lancer).

SPECTRUM ET AMSTRAD – Comme pour Atari ST.

IBM PC – Appuyez sur **F2** deux fois (une fois pour apprêter la torpille, une deuxième fois pour la lancer).

AMIGA – Comme pour IBM PC.

POUR VOIR L'ECRAN DE SITUATION (Status Screen) – Appuyez sur **S** (Appuyez sur **F10** pour IBM et Amiga).

POUR FAIRE UNE PAUSE (Pause) – Appuyez sur **P**.

POUR QUITTER (Quit) – (Varie selon l'ordinateur):

ATARI ST – Appuyez sur **ESC** deux fois.

AMSTRAD – Appuyez sur **Q**.

IBM PC – Appuyez sur **ESC**.

AMIGA – Appuyez sur **ESC**.

NOTE – POUR LES UTILISATEURS DE SPECTRUM ET AMSTRAD CPC
Les touches suivantes peuvent être utilisées à la place d'un manche à balai:

POUR MONTER – Utilisez la touche **N**.
POUR DESCENDRE – Utilisez la touche **J**.
POUR VIRER SUR L'AILE DROITE – Utilisez la touche **X**.
POUR VIRER SUR L'AILE GAUCHE – Utilisez la touche **Z**.
POUR TIRER A LA MITRAILLETTE – Utilisez la touch **I**.

Toutes les autres touches sont les mêmes que celles mentionnées précédemment.

NOTE – POUR LES UTILISATEURS D'IBM PC ET COMPATIBLE
Les touches du Curseur (flèche) sont utilisées dans les cas suivantes:

SUR L'ECRAN DU PILOTE – Pour déplacer le manche ou le viseur.

SUR L'ECRAN DE L'ARTILLEUR ARRIERE – Pour déplacer le viseur.

SUR L'ECRAN DE L'INGENIEUR – Déplacez le curseur entre interrupteurs.

SUR L'ECRAN DU NAVIGATEUR – Déplacez le curseur.

La **BARRE D'ESPACEMENT** est utilisé du Navigateur pour placer la marque de la destination, et sur l'écran du Pilote pour tirer des balles.

Sur l'écran de l'ingénieur, utilisez **SHIFT** et les touches du Curseur simultanément pour bouger un interrupteur ou un levier.

(POUR LES DIAGRAMMES, SE RÉFÉRER À LA VERSION ANGLAISE.)

DECOLLAGE

Pour garantir un bon décollage, suivez ces étapes:

1. Allumez la lumière de l'ingénieur, sélectionnez LIGHTS ON, avec la souris (ou l'interrupteur).
2. Sélectionnez un réservoir à carburant sélectionnant les segments de carburant 1, 2 ou 3.
3. Ajustez le mélange de carburant (riche pour le décollage, pauvre durant le vol).
4. Mettez les GAZ au maximum.
5. Réglez le dispositif d'ARRET dans la position vers le haut.
6. Assurez-vous que le VERROU DE L'AILE (Wing Lock) est fermé.
7. Allumez le moteur en sélectionnant ON.
8. Retournez à l'ECRAN DU PILOTE (Pilot's Screen) en appuyant sur **1**.
9. Desserrez le frein en appuyant sur la touche **K**.
10. Près de l'extrémité du pont relevez doucement le nez de l'Avenger en tirant le manche à balai vers vous.
11. Après avoir décollé du pont de l'*Ark Royal*, retournez à L'ECRAN DE L'INGENIEUR (Engineer's Screen) (Appuyez sur **2**) pour régler le mélange de carburant et les gaz à une valeur moyenne. L'Avenger arrêtera de vibrer et vous économiserez du carburant. Agissez promptement ou votre avion pourrait exploser.

ATTERRISSAGE

Une fois que vous vous dirigez vers l'*Ark Royal*, suivez la liste de contrôle suivante:

1. Entrez dans L'ECRAN DE L'INGENIEUR (Engineer's Screen) en appuyant sur **2**.
2. Allumez vos PHARES D'ATTERRISSAGE (Landing Lights).
3. Réduisez votre vitesse de vol à moins de 175 mph (281 Km/h).
4. Assurez-vous que votre ALTIMETRE (Altimeter) indique entre 50 et 100 pieds.
5. Ne descendez pas à plus de quatre pieds par seconde.
6. Assurez-vous que le nez de l'avion est horizontal ou légèrement relevé.
7. Placez LE TRAIN D'ATTERRISSAGE (Landing Gear) et le dispositif D'ARRET dans la position vers le bas.

DE L'AUTHENTIQUE

Maintenant que vous vous êtes quelque peu exercé à piloter l'Avenger, l'Armée de l'Air est prête à vous envoyer en mission de combat réel.

Pour être sûr d'agir équitablement envers tout le monde, le Capitaine vous fera tirer à la courte paille pour déterminer votre mission. La paille la plus courte sera la mission la plus difficile.

Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre choix, les pailles peuvent être retirées. Cependant ne faites pas cela trop souvent – ou le Capitaine pourrait penser que vous n'êtes pas un pilote dévoué.

Une fois que vous avez accepté une mission, soyez prêt à attaquer les forces navales allemandes comme si vous y étiez.

QUATRE VUES DE L'AVENGER

Il y a quatre points de vue possibles de votre bombardier l'Avenger. Pour passer d'un écran à un autre, appuyez sur la touche appropriée sur votre clavier. Chaque écran sera décrit en détail dans les sections suivantes.

1. La Vue du Pilote

C'est le poste de pilotage. C'est de cet écran que vous pilotez l'avion. Assurez-vous que vous n'allez ni trop haut ni trop bas, ni trop vite ni trop lentement. Vous pouvez aussi lancer les torpilles de l'écran du Pilote – malgré le fait que la grande partie du combat se conduit de la position d'Artilleur Arrière.

(POUR LES DIAGRAMMES, SE RÉFÉRER À LA VERSION ANGLAISE.)

Ce qui suit est une description des Commandes du Poste de Pilotage, ainsi qu'un mode d'utilisation de ces commandes en vol et en combat.

VITESSE DE VOL – Les chiffres sur le cadran sont indiqués en centaines.
Pour augmenter la vitesse de vol – poussez sur les gaz.
Pour décroître la vitesse de vol – tirez sur les gaz.

ALTITUDE – Cette jauge indique la hauteur de l'Avenger au-dessus du niveau de la mer.
La grande aiguille indique l'altitude en dizaines.
L'aiguille moyenne indique l'altitude en centaines.
La petite aiguille indique l'altitude en milliers.

HORIZON ARTIFICIEL – Indique la position de l'horizon par rapport à l'eau, vu du hublot du pilote. Particulièrement précieux quand vous volez de nuit, au milieu des nuages ou quand la visibilité est mauvaise.

VITESSE VERTICALE – Les chiffres indiquent l'augmentation ou la perte de vitesse en dizaines.

BARRE EN T INVERSEE – Indiqué la position des ailerons et du gouvernail.

COMPAS – Pour vous assurez que vous vous dirigez dans la bonne direction. Alignez-vous sur le marqueur rouge pour suivre le plan de vol.

FREIN – Pour vous arrêter sur la piste d'atterrissage. Pour vous arrêter, poussez sur le frein en appuyant sur la touche **K** sur votre clavier.

GAZ – Augmente votre puissance. Soulevez le levier des gaz.

MANCHE – A utiliser pour diriger l'avion.
POUR MONTER – **TIREZ** sur la manche à balai.
POUR DESCENDRE – **POUSSEZ** sur le manche à balai.
POUR VIRER SUR L'AILE – Tournez le manche à balai soit vers la **GAUCHE** soit vers la **DROITE**.

TORPILLE – Poussez ce levier pour préparer le lancement d'une torpille. Pour préparer la torpille, appuyez sur la touche **L**. Pour lancer la torpille, appuyez sur **L** une deuxième fois.

MUNITIONS RESTANTES – Quand l'indicateur à rotation atteint zéro, vous avez épuisé votre puissance de feu.

VIEW BOX (Ecran de Vue) – Clignote pour indiquer quand on a besoin de vous ailleurs (par ex. si une attaque a lieu sur l'un des quatre autres écrans disponibles).

2. La Vue de L'Artilleur Arrière

(POUR LES DIAGRAMMES, SE RÉFÉRER À LA VERSION ANGLAISE.)

MUNITIONS RESTANTES – Quand l'indicateur atteint zéro, vous avez épuisé votre puissance de feu.

CONTROLE DU VISEUR – Utilisez le manche à balai/la souris pour déplacer le viseur sur les cibles qui approchent.

VIEW BOX – Clignote pour indiquer quand on a besoin de vous ailleurs (par ex. si une attaque a lieu sur l'un des quatre autres écrans disponibles).

3. La Vue de l'Ingénieur

C'est de cet écran que vous préparez votre Avenger à décoller et à atterrir. C'est aussi de cet écran que vous vérifierez que tout est en ordre. Si quelque chose ne va pas, ce serait peut-être une bonne idée que de retourner à l'*Ark Royal* pour réparer le problème avant qu'il n'empire.

(POUR LES DIAGRAMMES, SE RÉFÉRER À LA VERSION ANGLAISE.)

Ce qui suit est une description de chacune des commandes de la vision de l'Ingénieur, ainsi qu'un mode d'utilisation de ces commandes au décollage, à l'atterrissage et autres opérations de vol.

INTERRUPTEUR – Gardez toujours la lumière éteinte quand vous n'utilisez pas l'écran d'ingénieur, car sinon l'ennemi vous repérera beaucoup plus facilement. Pour allumer ou éteindre les lumières, sélctionnez ON ou OFF.

ALLUMAGE – Pour démarrer le moteur de l'Avenger, ne mettez en marche qu'après avoir réglé toutes les commandes. Ne jamais éteindre pendant le vol.

GAZ – Augmente ou ralentit le flot de carburant et ainsi contrôle la vitesse du moteur. Pendant un vol normal devrait être ouvert aux trois-quarts environ.

MELANGE – Ce levier ajuste la proportion de carburant et d'air qui passe à travers le moteur. Utilisez un mélange plus riche pour le décollage et si vous avez besoin de vous échapper rapidement. Utilisez un mélange plus pauvre pendant un vol normal.

PHARES D'ATTERRISSAGE – Cet interrupteur contrôle les phares sur la piste d'atterrissage de l'*Ark Royal*. Vous ne pouvez pas atterrir à moins qu'ils ne soient allumés. Une fois allumés, la vue de la piste d'atterrissage s'orientera pour assurer un bon atterrissage.

CARBURANT – Les trois quadrants marqués représentent vos trois réservoirs de carburant. Vous devez sélectionner un réservoir avant de mettre le moteur en marche.

Quand l'un des réservoirs est vide, vous devez passer à un autre. Le réservoir de carburant principal est le numéro 2, ce réservoir peut contenir trois fois plus de carburant que les réservoirs de carburant de l'aile (numéros 1 et 3). Vous saurez qu'un réservoir est presque vide lorsque le moteur commence à caler. Si vous passer immédiatement à un autre réservoir contenant du carburant, le moteur redémarrera automatiquement.

APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE – Mettez en marche avant de décoller pour vous permettre de revoir votre attaque sur le *Bismarck*.

TORPILLE – Si vous avez l'intention d'attaquer le *Bismarck*, assurez-vous que vous transportez une torpille sur votre Avenger. Pour charger la torpille poussez l'interrupteur 'CHARGEZ TORPILLE' (Load Torpedo) à la position 'YES' avant de décoller.

ROUE DE QUEUE ET TRAIN D'ATTERRISSAGE – Assurez-vous que les deux sont dans la position vers le bas avant d'essayer d'atterrir. Pendant un vol normal, ils devraient être tous les deux dans la position vers le haut.

DISPOSITIF D'ARRET – Ce crochet qui pend de l'arrière de l'AVENGER s'accroche aux câbles d'atterrissage sur le pont de l'*Ark Royal*. Sans lui vous ne pourriez probablement pas arrêter l'avion avant d'avoir atteint l'extrémité de la piste. Assurez-vous qu'il est dans la position vers le bas avant de tenter d'atterrir.

VERROU DE L'AILE – Les ailes doivent toujours être verrouillées avant de tenter d'atterrir.

COMPTE-TOURS – Mesure la vitesse de votre moteur. Pour ajuster la vitesse du moteur levez ou baissez le papillon des gaz. Evitez de trop emballer le moteur, la ligne rouge se situe à 5000 tours à la minute.

PRESSION D'HUILE/TEMPERATURE D'HUILE – Vérifiez ces indicateurs fréquemment pour assurer un bon fonctionnement de votre moteur. Essayez de ne pas laisser la température de l'huile s'élever au-dessus de 00 et de ne pas laisser la pression tomber au-dessous de 00. Dans les deux cas votre moteur risque de tomber en panne. Une fois que le moteur tombe en panne vous ne pourrez pas le redémarrer et vous devrez essayer de faire un atterrissage forcé avant que l'avion ne s'écrase.

NOTE: Il n'y a pas d'appareil photographique sur la version Amstrad CPC.

4. La Vue du Navigateur

A partir de cet écran vous créerez des 'plans de vol' et vous serez à l'écoute des rapports sur la position de l'ennemi. Sur certaines versions de NIGHT RAIDER la carte consiste en quatre quadrants, pour vous déplacer de l'un à l'autre des quadrants il vous suffit de déplacer le curseur avec votre manche à balai/souris.

POUR ETABLIR UN PLAN DE VOL

1. Sur l'écran du Navigateur déplacez le manche à balai pour sélectionner le quadrant voulu.
2. A l'aide du manche à balai/souris amenez le curseur à la position voulue et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**. (Le curseur de destination tombera alors sur la carte).
3. Sur l'écran du Pilote alignez-vous à la hauteur du marqueur qui apparaitra sur le compas pour indiquer la direction que vous prenez.

(POUR LES DIAGRAMMES, SE RÉFÉRER À LA VERSION ANGLAISE.)

AVENGER – Indique la position du *Grumman Avenger* que vous pilotez.

ARK ROYAL – Votre base, le porte-avions *HMS Ark Royal*.

CHASSEURS ENNEMIS – Un écran radar vous indique la progression des avions ennemis *Dornier*.

Chaque avion sur la carte représente 1/10 de ces avions volant en formation.

E-BOATS – Constituent la réplique allemande aux bateaux américains de catégorie PT. Chacun transporte des canons anti-aériens.

Chaque bateau sur la carte représente 1/5 des bateaux navigant en groupe.

U-BOATS – Des sous-marins allemands armés de canons anti-aériens et de torpilles. Ils sont particulièrement dangereux du fait qu'ils ne peuvent être repérés que quand ils font surface.

Chacun représente 1/5 des sous-marins U-Boats navigant en groupe.

BISMARCK – C'est votre cible ultime!!

TACTIQUES DE COMBAT

- Volez très bas lorsque vous lâchez des torpilles. Ceci permet aux torpilles de raser l'eau et augmente vos chances de 'taper dans le mille'.
- Volez à moins de 2000 pieds aussi souvent que possible pour éviter d'être capté sur les radars ennemis. Cette tactique est aussi utile pour plonger sur les cibles ennemies et pour atterrir sur l'*Ark Royal*.
- Si un projecteur vous localise, échappez-vous en changeant de direction rapidement pour sortir du rayon de la lumière.
- Souvenez-vous de conserver vos phares éteints sur l'écran de l'Ingénieur – sauf quand vous en avez vraiment besoin. L'artillerie anti-aérienne augmente quand l'ennemi peut vous voir.
- Ce serait une bonne idée d'éliminer autant de U-boats et E-boats que possible avant de tenter de torpiller le *Bismarck*. Sinon l'*Ark Royal* sera toujours en danger même si le *Bismarck* a été coulé.
- Protégez l'*Ark Royal* à tout prix. Evitez les confrontations à moins que l'*Ark Royal* ne soit en danger, car le feu ennemi peut facilement détruire votre Avenger.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD./ACME ANIMATION.
Tous droits réservés. Licensé à KIXX/KLASSIX.

Tous droits réservés. Tous copies, reventes et prêts par des moyens quelconques sont strictement interdits.

NIGHT RAIDER™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette
Die **SHIFT** und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrecorder drücken und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SCHNEIDER CPC Kassette
CTRL und gleichzeitig die kleine **ENTER**-Taste drücken, dann **PLAY** auf dem Kassettenrecorder.

ATARI ST
Diskette ins Laufwerk einführen und den Computer anschalten. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

IBM PC UND KOMPATIBLE
Legen Sie die DOS-Startdiskette in das Laufwerk (Laufwerk A bei Geräten mit zwei laufwerken) und schalten den Computer ein. Wenn DOS geladen ist legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, tippen **RAIDER** ein und drücken **ENTER**, um NIGHT RAIDER zu laden. Wenn Sie '**INSTALL.BAT**' eingeben, können Sie NIGHT RAIDER auf der Festplatte speichern.

COMMODORE AMIGA
Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und klicken Sie den Lichtpfeil auf das NIGHT RAIDER Icon. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

DAS ERSPÄHEN DER BISMARCK

Die *Bismarck* lief am 18. Mai 1941 zusammen mit dem Kreuzer *Prinz Eugen* aus, und sie wurden von fünf Tankschiffen und zwei Verpflegungsschiffen eskortiert. Die *Bismarck* sollte als Köder fungieren: feindliche Schlachtschiffe, die wichtigen Güternachschub begleiteten, sollten abgelenkt werden, so daß die *Prinz Eugen* leichtes Spiel hätte haben sollen .

In der Nacht des 20. Mais 1941 war eine Gruppe Geheimagenten, Teil eines Küstennetzwerkes, das das gesamte Gebiet zwischen Oslo und Stavanger umfaßte, unter Leitung von Viggo Axelssen gerade dabei, den größten Coup des gesamten Krieges zu landen – die *Bismarck*.

Die britischen Streitkräfte wurden von Axelssen alarmiert, der, als Teil der 'Operation Käse', eine verschlüsselte Nachricht über eine Kette von Kontaktleuten schließlich bis nach London brachte.

Kurz nach Mitternacht in der Nacht des 20. Mai wurde der Kommandant des Königlichen Geheimdiestes der Marine, Norman Denning, durch ein Telegramm vom britischen Marineattaché in Stockholm, Kapitän Harry Denham, aufgeweckt. Der schwedische den Kurs der deutschen Flotte aufgespürt. Diese Nachricht zusammen Kreuzer *Gotland* hat mit derjenigen, die sie über die norwegischen Agenten erhalten hatten, löste eine sofortige Aktion aus. Das Küstenkommando der Britischen Luftwaffe wurde alarmiert, und sie sollte die norwegische Küste absuchen, bis die Schiffe aufgespürt und eindeutig identifiziert waren. Eine 'Spitfire' der Fotoaufklärungseinheit fand schließlich die *Bismarck* an der Seite der *Prinz Eugen* im Korsfjord, dem Eingang zum Hafen von Bergen.

Um 9 Uhr abends am 21. Mai fällte Admiral Tovey, der Oberbefehlshaber der Marine, die Entscheidung, daß der Kreuzer *Hood* zusammen mit dem Schlachtschiff *Prince of Wales* und sechs weiteren Zerstörern zum Auftanken nach Island fahren und den Südwesten der Insel bewachen sollten.

Der britische Flottenverband, mittlerweile 20 Schiffe stark, auf der Suche nach der *Bismarck*, hat sein Ziel zum ersten mal um 5.35 Uhr am 24. Mai gesichtet.

DER VERSENKEN DER BISMARCK

Aus knapp 25 km Entfernung eröffnete die *Hood* das Feuer, aber unglücklicherweise verfehlten alle Granaten der *Hood*, jede von ihnen wog eine Tonne, ihr Ziel. Die Deutschen schlugen zurück mit einer ganzen Salve von Schüssen, die alle voll trafen. Die *Hood* wurde versenkt, und mit ihr gingen bis auf drei Leute alle 1400 Mann Besatzung unter.

Gegen 22 Uhr starteten neun 'Swordfish' Doppeldecker vom Geschwader 825 vom Flugzeugträger *Victorious*, jeder von ihnen mit einem 45 cm Torpedo bestückt. Sie flogen unter schwerem Flak-Feuer hindurch und konnten sehen, daß ein Torpedo sein Ziel nicht verfehlte und das Backbordruder beschädigte. Obwohl der Schaden gering war, widerlegte er doch die Behauptung der Deutschen, die *Bismarck* sei unverwundbar. Jetzt war die *Bismarck*, die sich nur noch mit einer Geschwindigkeit von acht Knoten im Kreis bewegen konnte, ein stehendes Ziel für die Briten.

Zum Zeitpunkt des Angriffes der *Bismarck* war sie gerade auf dem Weg zu einem Hafen in der Bretagne für Reparaturarbeiten.

Gegen 21 Uhr in der Nacht des 26. Mai starteten 15 'Swordfish' vom Deck der *Ark Royal* trotz des hohen Wellengangs, der das Deck des Flugzeugträgers fast 20 Meter auf und ab bewegte.

Der Kommandant der *Bismarck*, Admiral Lutjens, sandte eine Nachricht nach Berlin: *"Schiff manövrierunfähig. Wir kämpfen bis zur letzten Kugel. Lange lebe der Führer."*

In der Nacht des 25. Mai landete auf dem Deck der *Ark Royal* heimlich ein amerikanischer Prototyp eines Torpedoflugzeuges. Das Flugzeug war der *Grumman Avenger*, der bald zum bekanntesten Torpedobomber des Zweiten Weltkrieges werden sollte.

Gegen 9.30 Uhr am Morgen des 26. Mai zerstörte der *Avenger* die beiden vorderen und dann die hinteren Hauptgefechtstürme der *Bismarck*. Sie wurde dadurch zum unbeweglichen Ziel, und sank schließlich – Bug zuerst – gegen 10.20 Uhr.

FLUGTRAINING

Bevor Sie sich in eine Kriegszone begeben, wäre es keine schlechte Idee, wenn Sie auf dem 'Avenger' ein paar Flugstunden nehmen würden – auch wenn Sie schon viel Flugerfahrung haben sollten.

Zum Zeitpunkt des historischen Ereignisses war der 'Avenger' nur ein Prototyp, und deshalb mußten selbst die erfahrensten Piloten sich sehr schnell mit den verschiedenen Kontrollinstrumenten vertraut machen.

DIE KONTROLLBEFEHLE
STEIGFLUG – Joystick nach **HINTEN** ziehen.
SINKFLUG – Joystick nach **VORNE** drücken.
RECHTS SCHWENKEN – Joystick nach **RECHTS**.
LINKS SCHWENKEN – Joystick nach **LINKS**.
VERLANGSAMEN – Drücken Sie die **K**-Taste (auf dem CBM 64, Amiga und IBM benutzen Sie statt dessen die **F1**-Taste).

Um einen Schalter zu betätigen (von EIN nach AUS, HOCH oder RUNTER, '1' nach '3' etc.)
Verwenden Sie den/die Joystick/Maus, bewegen den Cursor auf die Befehlszeile, bis er auf die gewünschte Funktion zeigt. Dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

DER BILDSCHIRM DES PILOTEN – Drücken Sie **1**.
DER BILDSCHIRM DES INGENIEURS – Drücken Sie **2**.
DER BILDSCHIRM DES NAVIGATORS (Karte) – Drücken Sie **3**.
DER BILDSCHIRM DES HECKSCHÜTZEN – Drücken Sie **4**.

Um zwischen dem GUN CURSOR (Kanonen-Cursor) und der CONTROL YOKE (Gesamtkontrolle der Instrumente) auf dem Pilotenbildschirm umzuschalten, müssen Sie die **LEERTASTE** drücken oder bei bestimmten Computern den rechten Mausknopf.

FÜR DAS SCHIEßEN MIT DEM MASCHINENGEWEHR MÜSSEN sie den **FEUERKNOPF** am Joystick oder bei bestimmten Computern den linken Mausknopf drücken.

UM EIN TORPEDO ABZUWERFEN – variiert zwischen den einzelnen Computern.

ATARI ST – drücken Sie die Taste **L** zweimal (einmal, um den Abschuß bereit zu machen, das zweite Mal, um es abzuwerfen).

SCHNEIDER – wie bei Atari ST.

IBM PC – drücken Sie zweimal auf **F2** (einmal, um den Abschuß bereit zu machen, das zweite Mal, um es abzuwerfen).

AMIGA – wie bei IBM PC.

CBM 64 – drücken Sie zweimal auf **F3**.

FÜR DEN STATUS-SCREEN (Statusbildschirm) – drücken Sie die **S**-Taste.

FÜR PAUSE – drücken Sie die **P**-Taste. (Drücken **F7** auf dem CBM 64).

Auf dem CBM 64 benutzen Sie **F5**, um den Sound ein- und auszuschalten.

FÜR DEN QUIT-BEFEHL (Spielabbruch) variieren die Befehle zwischen den einzelnen Computern:

ATARI ST – zweimal **ESC** drücken.

SCHNEIDER – **Q**-Taste drücken.

IBM PC – **ESC** drücken.

AMIGA – **ESC** drücken.

CBM 64/128 – **RUN/STOP**- und **RESTORE**-Taste gemeinsam drücken.

SCHNEIDER BENUTZER:
Folgende Tasten können an Stelle des Joysticks benutzt werden:
STEIGFLUG – Drücken Sie die **N**-Taste.
SINKFLUG – Drücken Sie die **J**-Taste.
NACH RECHTS SCHWENKEN – Drücken Sie die **X**-Taste.
NACH LINKS SCHWENKEN – Drücken Sie die **Z**-Taste.
MIT DEM MASCHINENGEWEHR SCHIEßEN – Verwenden Sie die **I**-Taste. Sämtliche anderen Tasten wurden bereits vorher erwähnt.

ANMERKUNG FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE BENUTZER
Die Cursor-(Pfeil)-Tasten können wie folgt verwendet werden:
AUF DEM BILDSCHIRM DES PILOTEN – um die Instrumentenübersicht oder Kanonensichtbereich zu bewegen.
AUF DEM BILDSCHIRM DES HECKSCHÜTZEN – um die Kanonenzielvorrichtung zu bewegen.
AUF DEM BILDSCHIRM DES INGENIEURS – Cursor wechselt zwischen den Schaltern.
AUF DEM BILDSCHIRM DES NAVIGATORS – um den Lichtpunkt zu bewegen.

Die **LEERTASTE** wird auf dem Bildschirm des Navigators dazu benutzt, das Flugziel zu markieren und auf dem Bildschirm des Piloten, um die Kugeln abzuschießen.

Auf dem Bildschirm des Ingenieurs müssen Sie die **SHIFT** und die CURSOR-Tasten gemeinsam drücken, um einen Schalter oder Hebel zu betätigen.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

WIR HEBEN AB

Damit ein sicherer Start gewährleistet wird, müssen folgende Schritte beachtet werden:

1. Schalten Sie das Licht des Ingenieurs ein. Sie klicken dabei auf das Zeichen LIGHTS ON oder auf den Lichtschalter.
2. Zur Auswahl des Treibstofftanks klicken Sie auf die Treibstoffsegmente 1, 2 oder 3.
3. Bestimmen Sie die richtige Treibstoffmischung (fette Mischung zum Starten, magere Mischung während des Fluges).
4. Drücken Sie den THROTTLE KNOB (Gashebel) auf die volle Position.
5. Stellen Sie den ARRESTER (Fanghaken) auf die UP (oben) Stellung.
6. Stellen Sie sicher, daß die WING LOCK (Tragflächenverriegelung) verriegelt ist.
7. Starten Sie die Maschine, indem Sie auf ON klicken.
8. Gehen Sie zurück auf den BILDSCHIRM DES PILOTEN, indem Sie **1** eingeben.
9. Drücken Sie die K-Taste und lösen Sie die Bremsen.
10. Wenn Sie zum Ende des Startdecks kommen, ziehen Sie den Joystick zurück und nehmen die Nase des 'Avenger' langsam hoch.
11. Sobald sie das Deck der *Ark Royal* verlassen haben, sind Sie in der Luft. Gehen sie zurück BILDSCHIRM DES INGENIEURS (drücken Sie **2**), um die Treibstoffmischung neu zu bestimmen, und stellen Sie das Gas auf eine mittlere Position. Der 'Avenger' hört auf zu wackeln, und Sie werden dadurch Treibstoff sparen. Tun Sie das sofort, oder Ihr Flugzeug kann explodieren.

LANDUNG

Wenn sie wieder zur *Ark Royal* zurückfliegen, halten Sie sich an folgende Checkliste:

1. Gehen Sie auf den BILDSCHIRM DES INGENIEURS, indem Sie **2** drücken.
2. Schalten Sie die LANDEBELEUCHTUNG ein.
3. Gehen Sie mit Ihrer Geschwindigkeit auf unter 175 Meilen pro Stunde.
4. Der ALTIMETER (Höhenmesser) muß zwischen 50 und 100 Fuß anzeigen.
5. Ihre Sinkgeschwindigkeit soll nicht mehr als als vier Fuß pro Sekunde betragen.
6. Die Nase des Flugzeuges muß waagrecht sein oder leicht nach oben zeigen.
7. Stellen Sie die LANDING GEAR (Fahrwerk) und den ARRESTER (Fanghaken) auf DOWN (unten).

JETZT WIRD ES ERNST

Jetzt, nachdem Sie ein paar Flugstunden auf dem 'Avenger' absolviert haben, will die Luftwaffe Sie in die wirkliche Schlacht schicken.

Damit jeder die gleichen Chancen hat, läßt der Kapitän Stäbchen ziehen, um Sie auf Ihre Mission zu schicken. Derjenige mit dem kürzesten Stäbchen bekommt die schwierigste Aufgabe.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können die Stäbchen neu gemischt werden, und Sie können es nochmal von vorne probieren. Tun Sie das aber nicht zu oft, sonst könnte der Kapitän denken, Sie seien Ihrer Aufgabe nicht gewachsen.

Sobald eine Mission akzeptiert wurde, müssen Sie sich bereit machen für einen wirklichen Angriff auf die deutschen Marinestreitkräfte.

DIE VIER AUSBLICKE VON DEM 'AVENGER'

Von Ihrem 'Avenger'-Bomber gibt es vier Blickfelder oder Bildschirme. Um von einem zum nächsten Bildschirm zu schalten, drücken Sie den entsprechenden Knopf auf Ihrer Tastatur. Jeder der vier Bildschirme wird in Einzelheiten in den folgenden Abschnitten beschrieben.

1. Das Blickfeld des Piloten

Dies ist ein Cockpit. Von diesem Bildschirm aus fliegen Sie in der Tat das Flugzeug. Von hier aus kontrollieren Sie, daß Sie nicht zu hoch oder zu niedrig, zu schnell oder zu langsam fliegen.

Vom Bildschirm des Piloten schießen sie auch die Torpedos ab, wenn auch der große Teil des Kampfes von der Position des Heckschützen aus abgewickelt wird.

Hier folgt eine Beschreibung jeder einzelnen Cockpit-Kontrollfunktion zusammen mit Informationen, wie man diese Kontrollen während des Fluges und im Kampf anwenden kann.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

AIRSPEED (Fluggeschwindigkeit) – Die Nummern auf der Wählscheibe sind in 100er-Schritten angegeben.
Zur Steigerung der Geschwindigkeit – Gas nach vorne drücken.
Zur Verminderung der Geschwindigkeit – Gas zurückziehen.

ALTITUDE (Flughöhe) – Dieses Meßgerät gibt Ihnen die Höhe des 'Avenger' über der Meereshöhe an.
Der größte Zeiger gibt die Höhe in 10er-Schritten an.
Der mittlere Zeiger gibt die Höhe in 100er-Schritten an.
Der kleine Zeiger gibt die Höhe in 1000er-Schritten an.

ARTIFICIAL HORIZON (Künstlicher Horizont) – Zeigt Ihnen aus dem Fenster des Piloten, wo sich der Horizont im Verhältnis zum Wasser befindet. Diese Angaben sind besonders wertvoll, wenn man bei Nacht, in Wolken oder in anderen schlechten Sichtverhältnissen fliegt.

VERTICAL SPEED (Steiggeschwindigkeit) – Die Zahlen geben die Steig- und Sinkgeschwindigkeit in 10er-Größen an.

INVERTED T-BAR (auf den Kopf gestellte T-Zeichen) – Dort wird die Position der Höhen- und Seitenruder angezeigt.

COMPASS – Damit Sie auch wirklich in die korrekte Richtung fliegen, sollte die Richtung mit der roten Markierung zusammenfallen. Dann folgen Sie dem Flugplan.

BRAKE (Bremse) – Damit bringen Sie das Flugzeug auf der Landebahn zum Halten. Sie bremsen, indem Sie einfach die **K**-Taste auf der Tastatur drücken.

THROTTLE (Gashebel) – Das steigert Ihre Leistung. Dazu müssen Sie den Gasgriff nach oben drücken.

YOKE (Gesamtübersicht der Kontrollen) – Damit steuern Sie das Flugzeug.
Zum Ansteigen – den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**.
Zum Sinken – den Joystick nach **VORNE** drücken.
Zum Schwenken – den Joystick nach **RECHTS** oder **LINKS** bewegen.

TORPEDO – Wenn der Hebel nach vorne gelegt ist, ist das Torpedo bereit zum Abschuß. Um ein Torpedo in Bereitschaft zu bringen, müssen Sie die **L**-Taste drücken. Zum Abschuß müssen Sie die **L**-Taste nochmal drücken.

ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING (Munitionsvorrat) – Wenn der sich drehende Zeiger Null erreicht, dann haben Sie Ihre Munition verbraucht.

VIEW BOX – Die Box leuchtet auf, wenn Sie in einer anderen Position gebraucht werden (z.B. wenn auf einem der anderen vier Bildschirme ein Angriff erfolgt).

2. Das Blickfeld des Heckschützen

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING (Munitionsvorrat) – Wenn die Anzeige Null erreicht, ist Ihre Feuerkraft erloschen.

CONTROLLING THE GUNSIGHT (Bedienung der Zieleinrichtung der Kanone) – Verwenden Sie den/die Joystick/Maus, um die Zieleinrichtung auf die Ziele zu richten.

VIEW BOX – Die leuchtet auf, wenn Sie auf einer anderen Position gebraucht werden (z.B. wenn ein Angriff auf einem der vier anderen Bildschirmen erfolgt).

3. Das Blickfeld des Ingenieurs

Von diesem Bildschirm aus bereiten Sie Ihren 'Avenger' für Starts und Landungen vor. Auf diesem Bildschirm wird auch überprüft, ob alles in Ordnung ist. Falls nicht, so wäre es angebracht, zur *Ark Royal* zurückzukehren und das Problem zu beheben, bevor es schlimmer wird.

Im folgenden werden alle Kontrolleinrichtungen auf dem Bildschirm des Ingenieurs zusammen mit Informationen, wie diese Kontrollen für Starts, Landungen und andere Flugoperationen eingesetzt werden, beschrieben.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

LIGHT SWITCH (Lichtschalter) – Das Licht immer ausgeschaltet lassen, wenn Sie nicht den Bildschirm des Ingenieurs benutzen. Sonst können die Lichter Sie leicht an den Feind verraten. Zum Einschalten des Lichts einfach auf ON klicken.

IGNITION (Zündung) – Um die Maschine der 'Avenger' zu starten, müssen Sie die Zündung einschalten, wenn alle anderen Kontrolleinrichtungen eingeschaltet sind. Während des Fluges niemals abschalten.

THROTTLE (Gashebel) – Erhöht oder vermindert die Treibstoffzufuhr und steuert die Geschwindigkeit der Maschine. Während eines normalen Fluges am besten in der Stellung ¾ belassen.

MIXTURE (Mischung) – Dieser Hebel stellt die richtige Mischung zwischen Treibstoff und Luftzufuhr ein. Verwenden Sie eine fettere Mischung bei den Starts und wenn Sie mal schnell verschwinden müssen. Verwenden Sie eine magere Mischung bei einem normalen Flug.

LANDING LIGHTS (Landebeleuchtung) – Diese Schalter betätigen das Licht der Landebahn auf dem Deck der *Ark Royal*. Ohne sie können Sie nicht landen. Sobald sie eingeschaltet sind, können Sie die Landebahn sehen, und Ihr Flugzeug wird automatisch richtig landen.

FUEL (Treibstoff) – Die drei gekennzeichneten Quadranten stellen Ihre drei Treibstofftanks dar. Einen Tank müssen Sie auswählen, bevor Sie die Maschine starten können. Wenn ein Tank leer ist, dann müssen Sie auf den anderen Tank überspringen. Der Haupttreibstofftank ist die Nummer 2, der dreimal so viel Fassungsvermögen hat wie die beiden Flügeltanks (Nummer 1 und 3). Wenn die Maschine anfängt zu stottern, dann wissen Sie, daß der Tank fast leer ist. Wenn Sie sofort auf einen anderen Tank umschalten, dann startet die Maschine automatisch wieder neu.

CAMERA (Kamera) – Wenn Sie die Kamera vor dem Start einschalten, dann können Sie von Ihrem Angriff auf die *Bismarck* eine Wiederholung im Film sehen.

TORPEDO – Wenn Sie einen Angriff auf die *Bismarck* planen, sollten dann stellan sie sicher , daß Ihr 'Avenger' ein Torpedo trägt. Um ein Torpedo zu laden, schalten Sie den LOAD TORPEDO Schalter vor dem Start auf YES.

TAIL WHEEL AND LANDING GEAR (Heckrad und Fahrgestell) – Stellen Sie sicher, daß diese sich in der DOWN (ausgefahren)-Position befinden, bevor Sie landen. Während des normalen Fluges sollten sie sich in der UP (eingefahren) Position befinden.

ARRESTER (Fanghaken) – Dieser Haken hängt am Heck des 'Avenger' herunter und wird dazu benutzt, sich beim Landen in die auf dem Deck der *Ark Royal* gespannten Landeseile einzuhaken. Ohne die Landeseile wären Sie wahrscheinlich nicht in der Lage, das Flugzeug rechtzeitig vor dem Ende der Landebahn anzuhalten. Stellen Sie sicher, daß sich der Haken vor der Landung in der DOWN-(unten) Position befindet.

WING LOCK (Tragflächenverriegelung) – Die Tragflächen müssen vor dem Start immer verriegelt werden.

RPM (Drehzahl) – Das mißt die Drehzahl Ihrer Maschine. Um die Maschine richtig einzustellen, bewegen Sie den Gashebel UP (nach oben) oder nach DOWN (unten). Vermeiden Sie, daß die Maschine sich überdreht. Die rote Markierung liegt bei 5000 rpm.

OIL PRESSURE/OIL TEMPERATURE (Öldruck und Öltemperatur) – Prüfen Sie die Ölstäbe häufig, damit sie sicher sind, daß Ihre Maschine sauber läuft. Versuchen Sie zu vermeiden, daß die Temperatur über 00 steigt und daß der Druck unter 00 fällt. Beides könnte nämlich zu einem Ausfall der Maschine führen. Fällt die Maschine einmal aus, dann können Sie sie nicht mehr neu starten, und Sie müssen versuchen, das Flugzeug aufzusetzen, bevor es abstürzt.

ANMERKUNG: Beim Schneider CPC gibt es keine Kamera.

4. Das Blickfeld des Navigators

Von diesem Blickfeld aus stellen Sie 'Flugpläne' auf und überwachen Berichte hinsichtlich der Position des Feindes. Bei einigen Versionen von NIGHT RAIDER besteht die Karte aus vier Quadranten, und wenn Sie von einem Quadranten zum anderen wollen, müssen Sie einfach den Cursor mit dem Joystick oder der Maus bewegen.

WIE MAN EINEN FLUGPLAN ERSTELLT

1. Wenn Sie sich auf dem Bildschirm des Navigators befinden, dann müssen Sie zuerst den gewünschten Quadranten auswählen.
2. Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick oder der Maus zu dem Ort Ihrer Wahl und drücken Sie den **FEUERKNOPF**. Damit schreibt der Flugziel-Cursor Ihr Ziel auf der Karte fest.
3. Auf dem Bildschirm des Piloten müssen Sie auf dem Kompass die Markierung mit Ihrer Flugrichtung zur Deckung bringen.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

AVENGER – An dieser Stelle hält sich der *Grumman Avenger*, den Sie fliegen, auf.

ARK ROYAL – Das ist Ihre Basis, der Flugzeugträger *HMS Ark Royal*.

ENEMY FIGHTERS (die feindlichen Flugzeuge) – Das sind frühe Radarerscheinungen feindlicher *Dornier*-Flugzeuge. Jedes Flugzeugsymbol auf der Karte stellt 1 bis 10 dieser Flugzeuge dar, die im Formationsflug fliegen.

E-BOATS (feindliches Torpedoboot) – Das ist die Antwort der Deutschen auf die amerikanischen Boote der PT-Klasse. Jedes von ihnen trägt Fliegerabwehrkanonen. Jedes Schiffsymbol auf der Karte steht für 1 bis 5 Boote, die zusammen fahren.

U-BOATS (Unterseeboote) – Das sind deutsche Unterseeboote, jedes von ihnen ist mit Fliegerabwehrkanonen und mit Torpedos ausgestattet. Sie sind besonders gefährlich, da man sie nur feststellen kann, wenn sie aufgetaucht sind. Jedes Symbol steht für 1 bis 5 U-Boote, die zusammen fahren.

BISMARCK – Sie ist Ihr eigentliches Ziel!

KAMPFTAKTIKEN

- Fliegen Sie sehr niedrig, wenn Sie Torpedos abschießen. Dadurch bleiben die Torpedos kurz unter der Wasseroberfläche und erhöhen Ihre Chancen für einen Volltreffer.
- Fliegen Sie so oft es geht unter 2000 Fuß. Damit vermeiden Sie, daß Sie vom feindlichen Radar entdeckt werden. Niedrige Flughöhe ist auch eine wertvolle Taktik, um auf feindliche Ziele einen Sturzflugangriff zu fliegen, oder zur Landung auf der *Ark Royal*.
- Wenn Sie von einem Scheinwerfer aufgespürt werden, dann müssen Sie schnell die Richtung ändern, um ihm zu entkommen.
- Nicht vergessen: Licht aus auf dem Bildschirm des Ingenieurs – außer es wird dringend gebraucht. Das Fliegerabwehrfeuer nimmt zu, wenn der Feind Sie sehen kann.
- Vermeiden Sie so viele U-Boote und feindliche Torpedoboote wie Sie können, bevor Sie einen Versuch unternehmen, die *Bismarck* zu torpedieren. Sonst ist die *Ark Royal* weiter in Gefahr, auch wenn die *Bismarck* versenkt wurde.
- Geben Sie der *Ark Royal* Geleitschutz unter allen Umständen. Vermeiden Sie Zusammenstöße, es sei denn die *Ark Royal* ist in Gefahr, denn feindliches Flak kann den 'Avenger' leicht zerstören.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD./ACME ANIMATION.
Alle Rechte vorbehalten. Lizenz von KIXX/KLASSIX.

Das Program ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Senden, Vertreiben, öffentliche Aufführungen, Kopieren und Neuaufnahmen, Aus- und Verleih und Verkauf unter irgendeinem Austausch- oder Rückkaufgeschäft sind strengstens verboten.

NIGHT RAIDER™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

AVVISTAMENTO DELLA BISMARCK

La *Bismarck* aveva preso il largo il 18 maggio 1941 insieme all'incrociatore *Prinz Eugene* con una scorta di cinque navi cisterna e due navi appoggio. Il compito della Bismarck era di fare da esca, attirando le navi di scorta di convogli avversari permettendo, così, alla *Prinz Eugene* di attaccarli indisturbata.

La notte del 20 maggio 1941, un gruppo di agenti segreti norvegesi facenti parte della rete costiera da Oslo a Stavanger, e guidati da Viggo Axelssen, riuscirono a fare il colpo più grosso di tutta la guerra: la *Bismarck*.

Le forze britanniche furono avvertite da Axelssen che, nell'ambito della 'Operation Cheese', trasmise un messaggio cifrato che attraverso una catena di contatti, fu fatto pervenire a Londra.

Appena dopo la mezzanotte del 20 maggio, il Comandante Norman Denning del servizio informazioni della Marina, venne svegliato da un fonogramma inviato dal Capitano Harry Denham, addetto navale all'ambasciata inglese di Stoccolma. L'incrociatore svedese *Gotland* aveva scoperto la rotta della flotta tedesca. Questo messaggio, combinato con quello ricevuto dagli agenti norvegesi, richiedeva un'azione immediata. Il Comando Costiero della RAF, messo in stato di allerta, effettuò una serie di ricognizioni della costa norvegese fino a quando le navi vennero avvistate e identificate senza alcun dubbio. Uno Spitfire del gruppo di ricognizione fotografica, aveva localizzato la *Bismarck* e la *Prinz Eugene* nel fiordo di Kors, all'imboccatura del porto di Bergen.

Alle 9 del pomeriggio del 21 maggio, l'ammiraglio Tovey, Comandante in Capo della Marina, diramò l'ordine che l'incrociatore pesante *Hood*, la corazzata *Prince of Wales* e sei cacciatorpediniere, si dirigessero verso l'Islanda e dopo aver fatto rifornimento, si dislocassero a sud ovest dell'isola.

La squadra inglese, adesso forte di venti unità, si mise in attesa della *Bismarck* che venne avvistata alle 5,35 del mattino del 24 maggio.

AFFONDAMENTO DELLA BISMARCK

Alla distanza di 25000 piedi, la *Hood* aprì il fuoco, , ma sfortunatamente, tutti suoi proiettili, del peso di una tonnellata ciascuno, mancarono il bersaglio. I tedeschi replicarono con una serie di bordate di micidiale precisione. La *Hood* venne affondata, con la perdita di tutti meno tre dei suoi 1400 uomini di equipaggio.

Verso le 10 di sera, nove biplani Swordfish del 825mo Stormo, decollarono dal ponte della portaerei *Victorious*, ognuno armato di un siluro da diciotto pollici. In picchiata tra il violento fuoco di sbarramento, essi riuscirono a mandare uno dei siluri a bersaglio, danneggiando il timone di babordo. Il danno, anche se minimo, sfatò la leggenda di invincibilità della *Bismarck*. Questa era adesso diventata un facile bersaglio per gli inglesi, ridotta a muoversi a lenti cerchi a non più di otto nodi.

Al momento dell'attacco, la *Bismarck* navigava alla volta del porto di St Nazaire in Bretagna per riparazioni.

Verso le 9 di sera del 26 maggio, quindici altri Swordfish vennero lanciati dalla portaerei *Ark Royal*, nonostante il mare mosso facesse rollare il ponte di quasi 60 piedi.

Il Comandante della *Bismarck*, Ammiraglio Lutjens, inviò un messaggio a Berlino *"Nave ingovernabile. Combatteremo fino all'ultimo colpo. Viva il Fuhrer"*.

Nella notte del 25 maggio, un nuovo prototipo di aereosilurante americano, era decollato in segreto dal ponte della *Ark Royal*. L'aereo era un Grumman Avenger – che sarebbe diventato poi l'aerosilurante più famoso della Seconda Guerra Mondiale.

Alle 9,30 del mattino del 26 maggio, l'Avenger aveva distrutto le due torrette di prua e di poppa della *Bismarck*. Diventata un bersaglio inerme, questa alla fine affondava di poppa alle 10,20 circa del mattino.

ADDESTRAMENTO AL VOLO

Prima di avventurarti in zona di guerra, sarebbe opportuno fare pratica con l'Avenger – anche se hai già una grossa esperienza di volo.

Al tempo in cui si svolgono questi eventi storici, l'Avenger era solo un prototipo – per cui anche il più esperto dei piloti doveva familiarizzarsi alla svelta con i vari comandi.

I COMANDI
PER ASCENDERE – Tira **INDIETRO** il joystick.
PER PICCHIARE – Spingi **AVANTI** il joystick.
PER INCLINARE A DESTRA – Spingi il joystick a **DESTRA**.
PER INCLINARE A SINISTRA – Spingi il joystick a **SINISTRA**.
PER FRENARE – Premi il tasto **K** (sul CBM 64 usa **F1**)

Per controllare un commutatore (ACCESO/SPENTO, ALTO/BASSO, da 1 a 3, ecc.)
Tramite il joystick, muovi il cursore sul pannello di controllo fino a quando punta sulla selezione prescelta. Quindi premi il bottone di **FUOCO**.

PER VISIONARE LA VIDEATA-PILOTA – premi **1**.
PER VISIONARE LA VIDEATA-MOTORISTA – premi **2**.
PER VISIONARE LA VIDEATA-NAVIGATORE (Mappa) – premi **3** .
PER VISIONARE LA VIDEATA-MITRAGLIERE DI CODA – premi **4**.

Per commutare tra il CURSORE MITRAGLIERA e i COMANDI (sulla Videata Pilota) – premi la **BARRA SPAZIATRICE**.

PER SPARARE CON LA MITRAGLIERA – premi **FUOCO** sul joystick.

PER SGANCIARE UN SILURO – (varia a seconda del computer usato): SPECTRUM e AMSTRAD – premi due volte **L** (una volta per armare, poi un'altra per sganciare).

CBM 64 – premi **F3** due volte.

PER VISIONARE LA VIDEATA SITUAZIONE – premi il tasto **S**.

PER LA PAUSA – premi il tasto **P** (sul CBM 64, premi **F7**).

Per la commutazione sonora sul CBM 64, usa **F5**.

PER ABBANDONARE – (varia a seconda del computer usato):
AMSTRAD – premi **Q**.

CBM 64 – premi contemporaneamente **RUN/STOP** e **RESTORE**.

NOTA PER UTENTI AMSTRAD
I tasti seguenti possono essere usati in alternativa al joystick:–
PER ASCENDERE – usa il tasto **N**.
PER PICCHIARE – usa il tasto **J**.
PER INCLINARE A DESTRA – usa il tasto **X**.
PER INCLINARE A SINISTRA – usa il tasto **Z**.
PER SPARARE LA MITRAGLIERA – usa il tasto **I**.
Tutti gli altri tasti rimangono come detto in precedenza.

(PER I DIAGRAMMI, FARE RIFERIMENTO ALLA VERSIONE INGLESE.)

DECOLLO

Per effettuare un decollo perfetto, esegui questa procedura:

1. Accendi la luce del motorista con un clic su LIGHTS ON (o sull'interruttore).
2. Seleziona un serbatoio con un clic sul segmento carburante 1, 2 o 3.
3. Regola la miscela di carburante (ricca al decollo, povera in volo).
4. Spingi la LEVA al massimo.
5. Imposta ARRESTER (DISPOSITIVO DI ARRESTO) sulla posizione ALTO).
6. Assicurati che WING LOCK (BLOCCAGGIO ALA) sia bloccato.
7. Avvia il motore con un clic su ON.
8. Ritorna alla VIDEATA PILOTA premendo **1** .
9. Rilascia i freni premendo il tasto **K**.
10. Come ti avvicini alla fine del ponte, porta dolcemente su il naso del Avenger tirando **INDIETRO** il joystick.
11. Una volta in volo, dopo aver lasciato il ponte della *Ark Royal*, ritorna alla VIDEATA-MOTORISTA (premi **2**) per regolare la miscela di carburante e la leva di comando su valori medi. L'Avenger cessa di vibrare e puoi risparmiare benzina. Tutto questo devi farlo rapidamente, oppure l'aereo rischia di esplodere.

ATTERRAGGIO

Quando ti dirigi verso la *Ark Royal* (vedi IMPOSTAZIONE MODULO DI VOLO), attieniti alla procedura seguente:

1. Accendi alla VIDEATA MOTORISTA premendo.
2. Accendi le LUCI DI ATTERRAGGIO.
3. Riduci la velocità di volo a meno di 175 mph.
4. Assicurati che l'ALTIMETRO segni una quota tra 50 e 100 piedi.
5. Mantieni la discesa ad un ritmo di non più di 4 piedi al secondo.
6. Assicurati che il naso dell'aeromobile sia orizzontale o leggermente in su.
7. Metti il CARRELLO e l'ARRESTER nella posizione BASSO.

E ADESSO SUL SERIO

Adesso che hai fatto un po' di pratica sull'Avenger, l'Aviazione è pronta a mandarti in un vero combattimento.

Per fare le cose con imparzialità, il capitano ti fa sorteggiare la pagliuzza per determinare la tua missione. Quella corta significa la missione più difficile.

Se non ti va bene quello che hai selezionato, puoi rimescolare le pagliuzze e riprovare. Però, cerca di non farlo spesso, altrimenti il capitano penserà che non sei un pilota dedicato.

Una volta accettata una missione, preparati ad un attacco dal vero contro forze navali tedesche.

QUATTRO VISUALIZZAZIONI DALL'AVENGER

Sul tuo Avenger, ci sono quattro visualizzazioni possibili. Per passare da una videata all'altra, premi il tasto appropriato. Nelle sezioni seguenti, ogni videata viene descritta nei dettagli.

1. Visualizzazione Pilota

Questo è l'abitacolo. Da questa videata si pilota l'aereo. È qui che controlli per non andare troppo in alto o troppo in basso, troppo veloce o troppo lento.

Da qui puoi anche lanciare il siluro – anche se molto del combattimento viene fatto dalla posizione del Mitragliere di Coda.

(PER I DIAGRAMMI, FARE RIFERIMENTO ALLA VERSIONE INGLESE.)

La seguente è una descrizione di ciascun controllo dell'abitacolo, unitamente ad informazioni sul loro uso sia in volo che in combattimento.

VELOCITÀ DI VOLO – i numeri sul quadrante vanno per 100.
PER AUTMENTARE VELOCITÀ – spingi avanti la leva comandi.
PER DIMINUIRE VELOCITÀ – tira indietro la leval comandi.

ALTITUDINE – indica la quota dell'Avenger sul livello del mare.
L'ago più grosso indica la quota per 10.
L'ago medio indica la quota per 100.
L'ago piccolo indica la quota per 1000.

ORIZZONTE ARTIFICIALE – indica l'orizzonte in relazione al filo dell'acqua come visto dall'abitacolo. Questo è utile specialmente volando di notte, o tra le nuvole, o in altre situazioni di scarsa visibilità.

VELOCITÀ VERTICALE – i numeri indicano la velocità ascensionale o di discesa per 10.

BARRA A T ROVESCIATA – indica la posizione degli alettoni e del timone.

BUSSOLA – assicura la giusta direzione. Quando si allinea al segnalatore rosso, segue il piano di volo.

LEVA COMANDI – aumenta la potenza. Per farlo, alza la leva.

COMANDI – questa serve a governare l'aereo.
PER ASCENDERE – tira **INDIETRO** il joystick.
PER PICCHIARE – spingi **AVANTI** il joystick.
PER INCLINARE – muovi il joystick a **SINISTRA** o a **DESTRA**.

SILURO – quando questa leva è in avanti, il siluro è pronto. Per armarlo, premi il tasto **L**. Per sganciarlo, premi **L** di nuovo.

RISERVA MUNIZIONI – quando l'indicatore girevole arriva a zero, non hai più colpi.

CASELLA SPIA – lampeggia per indicare quando sei richiesto in un'altra posizione (p. es. se un attacco si svolge in una delle altre quattro videate).

2. Visualizzazione Mitragliere di Coda

(PER I DIAGRAMMI, FARE RIFERIMENTO ALLA VERSIONE INGLESE.)

RISERVA MUNIZIONI – quando l'indicatore arriva a zero, non hai più colpi.

CONTROLLO MIRINO – per muovere il mirino su bersagli in arrivo, usa il joystick/mouse.

CASELLA SPIA – lampeggia per indicare quando sei richiesto in un'altra posizione (p. es. se un attacco si svolge in una delle altre quattro videate).

3. Visualizzazione Motorista

In questa videata procedi all'allestimento del tuo Avenger per il decollo e l'atterraggio. Qui fai anche il controllo per assicurarti che tutto sia in ordine. In caso contrario, sarebbe meglio far ritorno sull'*Ark Royal* per risolvere il problema prima che le cose si mettano al peggio.

(PER I DIAGRAMMI, FARE RIFERIMENTO ALLA VERSIONE INGLESE.)

Le seguente è una descrizione di ciascun controllo della Visualizzazione Motorista, unitamente a informazioni sul loro uso per il decollo, l'atterraggio ed altre operazioni di volo.

LUCI – tieni sempre le luci SPENTE quando non ti trovi in questa videata, altrimenti il nemico ti avvisterebbe facilmente. Per accendere o spegnere, basta commutare tra ON e OFF (ACCESO/SPENTO).

AVVIAMENTO – per avviare il motore, occorre accenderlo dopo aver impostato tutti i controlli. Attenzione a non SPEGNERE mai durante il volo.

LEVA COMANDI – Incrementa o decresce il flusso del carburante per controllare la velocità del motore. Durante il volo normale, dovrebbe essere aperta a ¾.

MISCELA – questa leva regola la miscela di carburante e aria. Per i decolli usa una miscela più ricca. In volo normale, usane una più povera.

LUCI ATTERRAGGIO – questo interruttore controlla le luci di atterraggio sulla pista del ponte dell'*Ark Royal*. Senza di queste, non puoi atterrare. Quando sono accese, la spia della pista si orienta da sola per facilitare l'atterraggio.

CARBURANTE – i tre quadranti rappresentano i serbatoi. Prima di poter avviare il motore, occorre selezionare un serbatoio. Quando un serbatoio viene esaurito, devi passare ad un altro. Quello principale è il numero 2 che contiene tre volte di più dei serbatoi sulle ali (numeri 1 e 3).

Quando il motore comincia ad andare a singhiozzo, è segno che il serbatoio sta per esaurirsi. Se passi immediatamente ad un altro, il motore si riprende.

CINEPRESA – se la accendi prima del decollo, puoi rivedere il tuo attacco alla *Bismarck*.

SILURO – partendo per attaccare la *Bismarck*, assicurati di portare un siluro. Per caricarlo, metti l'interruttore LOAD TORPEDO (CARICA SILURO) su YES (SI) prima di partire.

RUOTA DI CODA E CARRELLO – Prima di atterrare, assicurati che siano entrambi in posizione BASSO. Durante il volo, devono essere in posizione ALTO.

ARRESTER (DISPOSITIVO DI ARRESTO) – questo gancio che pende dalla code del tuo Avenger serve ad agganciare i cavi di atterraggio sul ponte della *Ark Royal*. Senza di questo, non riusciresti a fermare l'aereo prima della fine della pista. Prima di tentare l'atterraggio, assicurati che sia in posizione BASSO.

BLOCCAGGIO ALI – le ali devono essere sempre ben bloccate, prima di decollare.

RPM – Rivoluzioni Per Minuto. Misura i giri del motore. Per regolare la velocità, muovi la leva SU O GIÙ. Evita di surriscaldare il motore, la linea critica rossa è posta a 5000 RPM.

PRESSIONE/TEMPERATURA OLIO – controllale frequentemente, per assicurarti che il motore giri normalmente. Non far salire la temperatura sopra 00 e non far cadere la pressione sotto 00. In entrambi questi casi, si può verificare un cedimento del motore. Quando il motore cede, non puoi più rimetterlo in moto e devi tentare di ammarrare prima di precipitare.

NOTA: nelle versioni Spectrum e Amstrad CPC non c'è la cinepresa.

4. Visualizzazione Navigatore

In questa videata, puoi creare 'moduli di volo' e controllare i rapporti sulla localizzazione del nemico. In alcune versioni, la mappa è composta di quattro quadranti. Per spostarsi tra i quadranti, basta muovere il cursore con il joystick/mouse.

IMPOSTAZIONE DI ROTTA

1. Quando sei in Videata Navigatore, muovi il joystick per selezionare il quadrante desiderato.
2. Con il joystick/mouse, muovi il cursore sul posto prescelto e premi il bottone di **FUOCO** (il cursore cade sulla mappa).
3. Sulla Videata Pilota, allineati sul segnalatore che appare sulla bussola, che indica la tua rotta.

(PER I DIAGRAMMI, FARE RIFERIMENTO ALLA VERSIONE INGLESE.)

AVENGER – questa à la posizione del Grumman Avenger che stai pilotando.

ARK ROYAL – è la tua base. La portaerei *HMS Ark Royal*.

CACCIA NEMICI – questi sono avvistamenti radar di aerei nemici Dornier.

Ogni aereo sulla mappa rappresenta da 1 a 10 di questi aerei che volano in formazione.

MOTOSILURANTI – equivalente tedesco dell'americana PT.

Ognuna armata di mitragliera antiaerea.

Ogni vascello sulla mappa, rappresenta da 1 a 5 imbarcazioni che navigano insieme.

SOMMERGIBILI – sottomarini tedeschi armati di cannone antiaereo e di siluri. Particolarmente pericolosi perché sono visibili solo quando sono in superficie.

Ognuno di questi rappresenta da 1 a 5 sottomarini che navigano in gruppo.

LA BISMARCK – il tuo bersaglio finale!!!

TATTICHE DI COMBATTIMENTO

- Quando sganci il siluro, vola molto basso. Questo fa andare il siluro a pelo d'acqua, aumentando le probabilità di un centro perfetto.
- Vola a meno di 2000 piedi piu spesso che puoi, in modo da evitare il radar nemico. Questa tattica è anche utile per incursioni in picchiata e per atterrare sullas portaerei.
- Se vieni inquadrato da un riflettore, cambia rapidamente rotta per uscire dal raggio della luce.
- Ricordati di tenere le luci spente quando sei in Videata Motorista – eccetto quando sono proprio necessarie. Quando il nemico ti vede, aumenta la contraerea.
- Prima di silurare la *Bismarck*, è opportuno far fuori tutte le motosiluranti e i sommergibili che puoi. Altrimenti l'*Ark Royal* è in pericolo anche se la *Bismarck* è affondata.
- Proteggi la portaerei a tutti i costi. Evita gli scontri, a meno che l'*Ark Royal* non sia in pericolo, poiché il fuoco nemico può distruggere facilmente il tuo *Avenger*.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD./ACME ANIMATION.
Tutti i diritti reservati. Licenziataria KIXX/KLASSIX.

Il programma è coperto da copyright. Copiature, affitto o rivendita in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.